

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平7-112073

(43)公開日 平成7年(1995)5月2日

(51)Int.CL⁶

識別記号 執内整理番号

P I

技術表示箇所

A 68 F 9/22

F

G 06 F 9/02

E

審査請求 有 請求項の数4 OL (全6頁)

(21)出願番号 特願平5-258518

(71)出願人 000105637

(22)出願日 平成5年(1993)10月15日

コナミ株式会社
兵庫県神戸市中央区港島中町7丁目3番地
の2(72)発明者 山岡 錠吾
神戸市中央区港島中町7丁目3番地の2
コナミ株式会社内

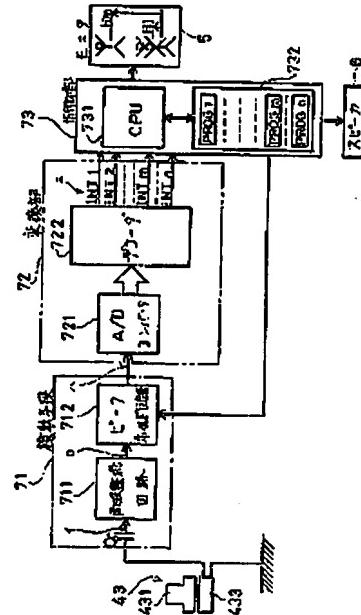
(74)代理人 弁理士 小谷 悅司 (外3名)

(54)【発明の名前】 テレビゲーム機

(57)【要約】

【目的】 操作部の小型化と部品点数の軽減を図ると共に、キャラクタに所望の型だけ動作変化を付与できる操作性の良いテレビゲーム機を提供する。

【構成】 遊び者が操作する押圧部431、押圧力の強さをレベル電圧に変換する圧電素子433、このレベル電圧から電圧レベル等を検出手段711、この電圧のレベルに応じて対応付けられたINT信号を出力する変換部722、このINT信号にそれぞれ対応付けられた型の動作変化をキャラクタに行なわせる制御部733、及び制御部733の画像信号によりゲーム画面を表示するモニタ5を備える構成とした。



(2)

特開平7-112073

1

2

【特許請求の範囲】

【請求項1】 本体操作面に押圧操作可能に設けられ、押圧に応じて表示画面上のキャラクタに動作変化を与えるテレビゲーム機において、押圧操作に応じて変位する押圧部材と、上記押圧部材へ付与される段打力に対応したレベル電圧を発生する圧電素子と、上記圧電素子の発生電圧から、操作タイミングと電圧レベルを検出する検出手段と、上記検出手段からの操作タイミングに同期して上記キャラクタに動作変化を与えるとともに、上記電圧レベルに応じて上記動作変化的量を変更する動作制御手段とを備えたことを特徴とするテレビゲーム機。

【請求項2】 上記圧電素子は、上記本体内であって、上記押圧部材の変位範囲内に固定されることを特徴とする請求項1記載のテレビゲーム機。

【請求項3】 請求項2記載のテレビゲーム機において、流体が封入された袋体からなる押圧力伝達部材が、上記圧電素子と上記押圧部材との間に介設されることを特徴とするテレビゲーム機。

【請求項4】 上記動作制御手段は、キャラクタの動作中、上記検出手段へ禁止信号を出力し、上記検出手段はこの禁止信号が出力されている間、電圧レベルの検出動作を行なわないことを特徴とする請求項1、2、または3記載のテレビゲーム機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】 本発明は、遊技者の操作に応じてキャラクタに移動やシューティング等の動作に変化を与えるテレビゲーム機に関するものである。

【0002】

【従来の技術】 従来のテレビゲーム機において、通常、1回の操作で動作させられるキャラクタの動作量は一定の場合が多くあった。そのため、動作量を変化させることが必要な場合、スイッチの押圧時間の長さを変える、あるいは予め動作量が設定されているスイッチを複数個取り付け、どれかのスイッチを選択して押すことによって動作量が変更されるような制御形式が採用されていた。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】 キャラクタのある動作の変化量を複数のスイッチで変更する上記のような制御形式においては、スイッチが接着される操作部取付ベースを大きくすることが必要となる。また、上記の制御形式においては、動作量を変更するのにスイッチの押圧時間を長い目にすると、あるいは所望の動作量に設定されたスイッチを選択して押すなどの操作が必要となるため、余計な時間が掛かってキャラクタの素早い動作に合わせて好適なタイミングで操作することが困難であった。

【0004】 本発明は、上記のような問題点に鑑みてなされたものであり、上記操作部の小型化と部品点数の軽減を図ると共に、キャラクタに好適なタイミングで所望

だけ動作変化を与えることができる操作性の良いテレビゲーム機の提供を目的としている。

【0005】

【課題を解決するための手段】 請求項1記載の発明は、本体操作面に押圧操作可能に設けられ、押圧に応じて表示画面上のキャラクタに動作変化を与えるテレビゲーム機において、押圧操作に応じて変位する押圧部材と、上記押圧部材へ付与される段打力に対応したレベル電圧を発生する圧電素子と、上記圧電素子の発生電圧から、操作タイミングと電圧レベルを検出する検出手段と、上記検出手段からの操作タイミングに同期して上記キャラクタに動作変化を与えるとともに、上記電圧レベルに応じて上記動作変化的量を変更する動作制御手段とを備える構成とした。

【0006】 請求項2記載の発明は、上記圧電素子が上記本体内であって、上記押圧部材の変位範囲内に固定される構成とした。

【0007】 請求項3記載の発明は、流体が封入された袋体からなる押圧力伝達部材が、上記圧電素子と上記押圧部材との間に介設される構成とした。

【0008】 請求項4記載の発明は、上記動作制御手段が、キャラクタの動作中、上記検出手段へ禁止信号を出力し、上記検出手段はこの禁止信号が出力されている間、電圧レベルの検出動作を行なわない構成とした。

【0009】

【作用】 請求項1記載の発明によれば、押圧部材が押圧されると、圧電素子がこの押圧力に応じてレベル電圧を発生し、検出手段がこのレベル電圧から電圧レベル等を検出するため、動作制御手段はこの電圧レベルに応じた量でキャラクタを動作させる。

【0010】 請求項2記載の発明によれば、押圧力により押圧部材が変位されて圧電素子に当接し、この圧電素子には押圧力が付与される。

【0011】 請求項3記載の発明によれば、押圧力により押圧部材が変位されると、この押圧力が押圧力伝達部材によって多少緩和されて圧電素子に付与される。

【0012】 請求項4記載の発明によれば、キャラクタの動作中には動作制御手段が禁止信号を出力するため、検出手段はレベル信号の検出動作を行なわない。

【0013】

【実施例】 図4は、本発明に係るテレビゲーム機の概観図である。このテレビゲーム機1は、本体2に、コインを投入する投入口3、各種操作部が取り付けられる中央前部の操作パネル部4、ゲーム画面を表示するモニタ5、ゲーム状況に応じて効果音を発するスピーカ6等を備えている。上記操作パネル部4には、ゲームを開始するスタートボタン41、キャラクタの移動方向を選択するレバースイッチ部42、及び遊技者が押してキャラクタにゲーム内容に応じた、例えば移動、ジャンプ、ショート、射撃等の動作を行なわせる上記押ボタンスイッチ

(3)

特開平7-112073

3 部4.3が設けられている。

【0014】図1は、上記テレビゲーム機1のブロック構成を示すものである。このテレビゲーム機1は、遊技者によって押圧操作され、その押圧力に対応したレベルの電圧を発生する押ボタンスイッチ部4.3、このレベル電圧を波形整形する検出手段7.1、波形整形されたアナログの信号を後述するINT信号に変換する変換部7.2、このINT信号と同期し、かつ対応した移動等の動作変更をモニタ5上のキャラクタに行なわせる制御部7.3を備え、この変換部7.2と制御部7.3とで前記動作制御手段が構成されている。

【0015】上記押ボタンスイッチ部4.3は、図2に示すように、操作パネル部4を支持する本体2の操作支持部2.1に形成された取付口2.1に嵌合される筒状本体4.3.0と、この筒状本体4.3.0内に遊技者により殴打乃至押圧され、操作パネル4に対して出没可能に嵌合された押圧部材4.3.1、この押圧部材4.3.1に付与された押圧力を多少緩和させる押圧力伝達部材4.3.2、この押圧力伝達部材4.3.2から付与される押圧力に対応したレベル電圧を発生する圧電素子4.3.3、及び操作される前の初期位置に向けて押圧部材4.3.1を付勢するコイルスプリング4.3.4が設けられている。

【0016】上記押圧部材4.3.1は柱状部材からなり、頭部4.3.1aとその下部周縁の鋸部4.3.1bとからなっており、筒状本体4.3.0から抜けないようにしてある。押圧力伝達部材4.3.2は、液体や空気等の気体を合成樹脂等からなる柱状の袋体内に封入されているので鋸部4.3.1bの下面に取り付けられ、この押圧力伝達部材4.3.2に上記コイルスプリング4.3.4が嵌合されている。

【0017】上記筒状本体4.3.0にはその上端に口部4.3.0a、中間位置に押圧部材4.3.1の押し込み部を図2の一点鎖線で示す位置に規制する規制部4.3.0b、及び下端の圧電素子4.3.3の直ぐ上部にコイルスプリング4.3.4の抜けを防止する当接部4.3.0cが内面に突出して形成されている。

【0018】上記圧電素子4.3.3は平板形状を有し、その両面に凹極4.3.3a、4.3.3bを形成してなるものである。この圧電素子4.3.3は、筒状本体4.3.0の底面4.3.0dにおいて上記押圧力伝達部材4.3.2と対向する位置に多少の間隙を有し、あるいは接した状態で固定され、上記凹極4.3.3a、4.3.3bにはそれぞれ信号線が接続され、両電極4.3.3a、4.3.3b間に発生した電圧を検出手段7.1に送出し得るようになっている。このよう構成することで、押圧部材4.3.1への押圧力により押圧力伝達部材4.3.2が下降して、その下端面が圧電素子4.3.3の上面に当接（あるいは衝突）すると、このときの押圧力に対応したレベルの電圧が両凹極4.3.3a、4.3.3b間に取り出されるようになっている。なお、圧電素子4.3.3からのレベル電圧は、圧電素子4.3.3の振動と差額により発生する交流信号である。

【0019】上記検出手段7.1は、両波整流回路7.1.1とピークホールド回路7.1.2とを備え、圧電素子4.3.3のレベル電圧の信号がカップリングコンデンサCcを通して両波整流回路7.1.1に入力されるようになってい。る。カップリングコンデンサCcは、入力側の直流成分をカットするもので、これにより両波整流回路7.1.1には上記押圧力に対応したレベルの電圧成分のみが入力されるようになっている。両波整流回路7.1.1はダイオードブリッジ、またはオペアンプ等からなり、入力電圧信号を整流して直流信号に変換するものである。

【0020】ピークホールド回路7.1.2は、レベル電圧の信号から最大レベルとなるピーク値をホールドするものである。

【0021】変換部7.2は、A/Dコンバータ7.2.1とデコーダ7.2.2とを備えている。このA/Dコンバータ7.2.1はアナログ信号をデジタル信号に変換するもので、上記のホールドされたピーク電圧をデジタル値に変換して出力するようになっている。

【0022】デコーダ7.2.2は、変換された上記ディジタル値をn段階に分割（デコード）し、この各段階に対応付けられたINT信号を制御部7.3に出力するものである。

【0023】上記制御部7.3は、ゲームプログラムやゲームのスコア等を記憶するROM、RAMを備え、ゲーム展開を制御するマイクロコンピュータ（以下CPUという）7.3.1と、割込みにより読み出される各サブルーチンプログラムPROG1～PROGnを記憶するROM7.3.2を有している。これらのサブルーチンプログラムPROG1～PROGnは、モニタ5上の表示キャラクタの移動等、所定の動作変化を制御するもので、上記の各INT信号にそれぞれ対応付けられている。

【0024】また、制御部7.3は、サブルーチンプログラムPROG1～PROGnのいずれかが選定された場合、そのプログラム内容に基づいて画像信号を生成すると共に、サブルーチンプログラムPROG1～PROGnの実行中は、検出動作を禁止する禁止信号を上記ピークホールド回路7.1.2に出力するようになっている。これにより、サブルーチンプログラムPROG1～PROGnの処理の実行中には、ピークホールド回路7.1.2の動作を禁止し、その間に入力される次の押圧操作によるレベル電圧の信号を受け付けないようになっている。更に、この制御部7.3はゲーム状況に応じてスピーカ6に効果音信号を出力する。

【0025】次に、本発明に係るテレビゲーム機1でバスケットボールゲームを行なった場合の作用を図1、2、3、4に基づいて説明する。なお、図3は主要部の信号を示すタイムチャートである。この場合、レバースイッチ部4.2は、プレーヤー（キャラクタ）を水平方向に移動させ、押ボタンスイッチ部4.3は垂直方向に移動、即ちジャンプを行なわせるものとし、またサブルー

(4)

特開平7-112073

5

チッププログラムPROG1～PROGnは、INT信号を介して大きな値のレベル領域に対応付けられているものほど、大きなジャンプ量となるように予め設定しておく。

【0026】まず、遊技者がコインを投入口3から投入し、スタートボタン4-1を押すことによりゲームが開始される。遊技者が指や手で押圧部材4-3-1を強く押すと、押圧部材4-3-1はコイルスプリング4-3-4の付筋力に抗しながら図2に示す矢印F方向に移動する。その結果、押圧力伝達部材4-3-2の下面が圧電素子4-3-3を押圧することとなり、両端子4-3-3a、4-3-3b間に押圧力の強さに対応したレベル電圧の交流信号が発生する。

【0027】この交流信号はカップリングコンデンサCcを通過し、その波形が図3の(イ)に示される状態で両波整流回路7-1-1に入力され、この出力側には同図の(ロ)に示す直流信号が输出される。そして、この直流信号のピーク値Vmがピークホールド回路7-1-2によってホールドされて、同図の(ハ)に示すように電圧Vmのレベル信号(以下、ピークホールド信号といふ)となる。このピークホールド信号はA/Dコンバータ7-2-1によってデジタルの電圧Vmに変換され、デコーダ7-2-2は、この電圧Vmを区分けすることにより図3の(ニ)に示すレベル領域(1～n)のいずれに該当するかを特定すると共に、そのレベル領域に対応付けられているINT信号INTmを出力する。

【0028】制御部7-3は、入力されたINT信号INTmと対応付けられているサブルーチンプログラムPROGRAMmをROM7-3-2から読み出し、このプログラムPROGRAMmで定められた疊だけプレイヤーをジャンプさせるように画像信号を生成する。モニタらは、この画像信号により図1に示すようにプレイヤーが高さHmで高くジャンプするのを表示する。

【0029】このプレイヤーのジャンプ開始から若地までのジャンプ動作の間、制御部7-3は禁止信号をピークホールド回路7-1-2へ送出する。この禁止信号により、ピークホールド回路7-1-2はレベル電圧Vmの出力を中断して、次の操作による信号の入力待ちの状態となる。

【0030】次に、押圧部材4-3-1が軽く操作されると、ピークホールド回路7-1-2でホールドされるピーク値が小さい電圧Vmとなり、この結果、デコーダ7-2-2から小さな電圧Vmに対応付けられた制御信号INT1が输出される。この場合、制御部7-3はこの制御信号INT1に対応付けられているサブルーチンプログラムPROGRAM1を呼び出して画像信号を生成するため、モニタ5の画面にはプレイヤーが高さH1で小さくジャンプするのが表示される。

【0031】なね、本発明に係るテレビゲーム機は、このバスケットボールのゲームの他に、サッカーボール、ボクシング、あるいは戦闘等のゲームにも適用可能であ

6

り、この場合、押圧力を調整してショットの強さやパンチ力を多段階に変更することが可能となる。更に、本発明に係るテレビゲーム機をシューティングテレビゲーム機に適用し、遊技者の押圧力の加減によってキャラクターの駆け出し等が変更されるようにもよく、上記したようなスポーツ関連のテレビゲームに限られるものではない。

【0032】また、上記実施例では、圧電素子4-3-3を筒状本体4-3-0の底面4-3-0dに固定する場合を示したが、この圧電素子4-3-3を押圧部材4-3-1の下面に固定し、押圧力伝達部材4-3-2を底面4-3-0dとの間に介在させる構成としてもよい。この構成によると、遊技者が押圧部材4-3-1を押して操作を行なうと、圧電素子4-3-3は下方に移動し、押圧力伝達部材4-3-2を介して筒状本体4-3-0の底面4-3-0dに当接する。このため、圧電素子4-3-3は底面4-3-0dから押圧力伝達部材4-3-2を介して押圧力が付与され、上記実施例と同様にその電極4-3-3a、4-3-3b間にレベル電圧が取り出される。圧電素子4-3-3の取付位置をこのように設定した場合、押圧部材4-3-1と圧電素子4-3-3との間の位置台わせが必要となり、押ボタンスイッチ部4-3の組立が容易になる。

【0033】更に、前記の実施例では、デコーダ7-2-2が制御部7-3と別に設けられる構成としたが、A/Dコンバータ7-2-1のデジタルの出力信号を制御部7-3に直接入力し、デコーダ7-2-2の機能を制御部7-3内のCPU7-3-1で実現するようにしてもよい。

【0034】なね、上記押圧力伝達部材4-3-2は押圧部材4-3-1と圧電素子4-3-3の衝突による破損等を防止するもので、適度な弾力性を有するものであればよく、ゴムや合成樹脂等の樹形物でもよい。

【0035】

【発明の効果】請求項1記載の発明によれば、押圧部材の押圧力に対応したレベル電圧を発生する圧電素子を設けると共に、この圧電素子による電圧の電圧レベルに応じてキャラクターの動作変化の疊を変更する構成としたため、遊技者の押圧力で所望する動作変化をキャラクターに行なわせることができる。また、このように、ひとつの押圧部材を押圧操作するだけでキャラクターに種々の動作変化を与えることができるため、操作性を大いに向上し得ると共に、本体操作面の省スペース化が図られる。

【0036】請求項2記載の発明は、圧電素子を押圧部材の姿位範囲内に固定する構成としたため、圧電素子からの信号線は移動せず、断線等の故障が抑制される。

【0037】請求項3記載の発明は、押圧部材と圧電素子との間に押圧力伝達部材を介設する構成としたため、圧電素子に作用する押圧力が多少緩和されて圧電素子の破損等が抑制される。

【0038】請求項4記載の発明は、キャラクターの動作中、検出手段が検出動作を行なわない構成であるため、

(5)

特開平7-112073

7

8

前回の押圧操作に対するキャラクタの動作変化が終了するまで次回の押圧操作を受け付けず、キャラクタの動作が正常に行なわれて遊戯者に戸惑いを感じさせないテレビゲーム機とすることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明に係るテレビゲーム機のブロック構成図である。

【図2】押ボタンスイッチ部の要部断面図である。

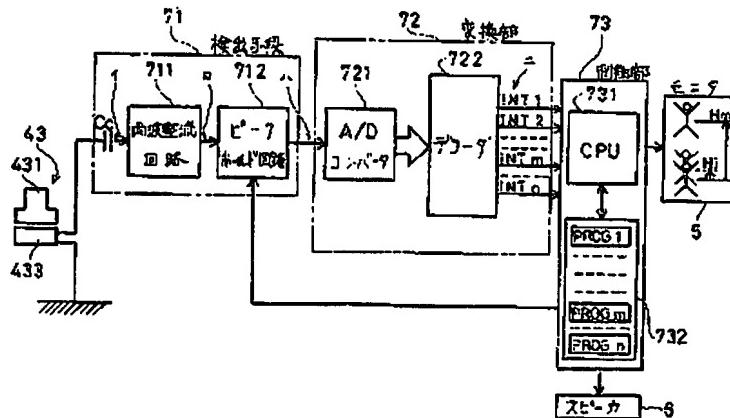
【図3】図1の各部における波形、あるいは動作説明を示すもので、(イ)は両波整流回路の入力波形、(ロ)は両波整流回路の出力波形、(ハ)はピークホールド回路の出力波形、(ニ)はデコーダの動作説明図である。

【図4】本発明に係るテレビゲーム機の断面図である。*

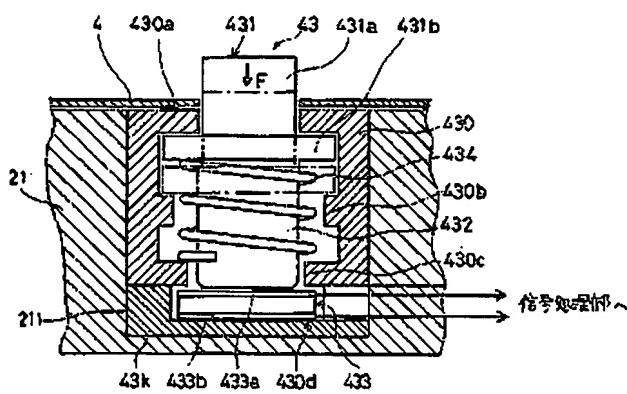
*【符号の説明】

- 1 テレビゲーム機
- 2 本体
- 3 投入口
- 4 操作パネル
- 5 モニタ
- 43 押ボタンスイッチ部
- 71 機械手袋
- 72 変換部
- 73 制御部
- 711 両波整流回路
- 712 ピークホールド回路
- 721 A/Dコンバータ
- 722 デコード部
- 731 CPU
- 732 ROM
- 733 RAM
- 734 フロッピードライブ
- 735 ハードディスクドライブ
- 736 パラレルポート
- 737 フロント端子
- 738 リア端子
- 739 フロントスピーカ
- 740 リアスピーカ
- 741 ヘッドホン
- 742 ハンドル
- 743 ハンドル
- 744 ハンドル
- 745 ハンドル
- 746 ハンドル
- 747 ハンドル
- 748 ハンドル
- 749 ハンドル
- 750 ハンドル
- 751 ハンドル
- 752 ハンドル
- 753 ハンドル
- 754 ハンドル
- 755 ハンドル
- 756 ハンドル
- 757 ハンドル
- 758 ハンドル
- 759 ハンドル
- 760 ハンドル
- 761 ハンドル
- 762 ハンドル
- 763 ハンドル
- 764 ハンドル
- 765 ハンドル
- 766 ハンドル
- 767 ハンドル
- 768 ハンドル
- 769 ハンドル
- 770 ハンドル
- 771 ハンドル
- 772 ハンドル
- 773 ハンドル
- 774 ハンドル
- 775 ハンドル
- 776 ハンドル
- 777 ハンドル
- 778 ハンドル
- 779 ハンドル
- 780 ハンドル
- 781 ハンドル
- 782 ハンドル
- 783 ハンドル
- 784 ハンドル
- 785 ハンドル
- 786 ハンドル
- 787 ハンドル
- 788 ハンドル
- 789 ハンドル
- 790 ハンドル
- 791 ハンドル
- 792 ハンドル
- 793 ハンドル
- 794 ハンドル
- 795 ハンドル
- 796 ハンドル
- 797 ハンドル
- 798 ハンドル
- 799 ハンドル
- 800 ハンドル
- 801 ハンドル
- 802 ハンドル
- 803 ハンドル
- 804 ハンドル
- 805 ハンドル
- 806 ハンドル
- 807 ハンドル
- 808 ハンドル
- 809 ハンドル
- 810 ハンドル
- 811 ハンドル
- 812 ハンドル
- 813 ハンドル
- 814 ハンドル
- 815 ハンドル
- 816 ハンドル
- 817 ハンドル
- 818 ハンドル
- 819 ハンドル
- 820 ハンドル
- 821 ハンドル
- 822 ハンドル
- 823 ハンドル
- 824 ハンドル
- 825 ハンドル
- 826 ハンドル
- 827 ハンドル
- 828 ハンドル
- 829 ハンドル
- 830 ハンドル
- 831 ハンドル
- 832 ハンドル
- 833 ハンドル
- 834 ハンドル
- 835 ハンドル
- 836 ハンドル
- 837 ハンドル
- 838 ハンドル
- 839 ハンドル
- 840 ハンドル
- 841 ハンドル
- 842 ハンドル
- 843 ハンドル
- 844 ハンドル
- 845 ハンドル
- 846 ハンドル
- 847 ハンドル
- 848 ハンドル
- 849 ハンドル
- 850 ハンドル
- 851 ハンドル
- 852 ハンドル
- 853 ハンドル
- 854 ハンドル
- 855 ハンドル
- 856 ハンドル
- 857 ハンドル
- 858 ハンドル
- 859 ハンドル
- 860 ハンドル
- 861 ハンドル
- 862 ハンドル
- 863 ハンドル
- 864 ハンドル
- 865 ハンドル
- 866 ハンドル
- 867 ハンドル
- 868 ハンドル
- 869 ハンドル
- 870 ハンドル
- 871 ハンドル
- 872 ハンドル
- 873 ハンドル
- 874 ハンドル
- 875 ハンドル
- 876 ハンドル
- 877 ハンドル
- 878 ハンドル
- 879 ハンドル
- 880 ハンドル
- 881 ハンドル
- 882 ハンドル
- 883 ハンドル
- 884 ハンドル
- 885 ハンドル
- 886 ハンドル
- 887 ハンドル
- 888 ハンドル
- 889 ハンドル
- 890 ハンドル
- 891 ハンドル
- 892 ハンドル
- 893 ハンドル
- 894 ハンドル
- 895 ハンドル
- 896 ハンドル
- 897 ハンドル
- 898 ハンドル
- 899 ハンドル
- 900 ハンドル
- 901 ハンドル
- 902 ハンドル
- 903 ハンドル
- 904 ハンドル
- 905 ハンドル
- 906 ハンドル
- 907 ハンドル
- 908 ハンドル
- 909 ハンドル
- 910 ハンドル
- 911 ハンドル
- 912 ハンドル
- 913 ハンドル
- 914 ハンドル
- 915 ハンドル
- 916 ハンドル
- 917 ハンドル
- 918 ハンドル
- 919 ハンドル
- 920 ハンドル
- 921 ハンドル
- 922 ハンドル
- 923 ハンドル
- 924 ハンドル
- 925 ハンドル
- 926 ハンドル
- 927 ハンドル
- 928 ハンドル
- 929 ハンドル
- 930 ハンドル
- 931 ハンドル
- 932 ハンドル
- 933 ハンドル
- 934 ハンドル
- 935 ハンドル
- 936 ハンドル
- 937 ハンドル
- 938 ハンドル
- 939 ハンドル
- 940 ハンドル
- 941 ハンドル
- 942 ハンドル
- 943 ハンドル
- 944 ハンドル
- 945 ハンドル
- 946 ハンドル
- 947 ハンドル
- 948 ハンドル
- 949 ハンドル
- 950 ハンドル
- 951 ハンドル
- 952 ハンドル
- 953 ハンドル
- 954 ハンドル
- 955 ハンドル
- 956 ハンドル
- 957 ハンドル
- 958 ハンドル
- 959 ハンドル
- 960 ハンドル
- 961 ハンドル
- 962 ハンドル
- 963 ハンドル
- 964 ハンドル
- 965 ハンドル
- 966 ハンドル
- 967 ハンドル
- 968 ハンドル
- 969 ハンドル
- 970 ハンドル
- 971 ハンドル
- 972 ハンドル
- 973 ハンドル
- 974 ハンドル
- 975 ハンドル
- 976 ハンドル
- 977 ハンドル
- 978 ハンドル
- 979 ハンドル
- 980 ハンドル
- 981 ハンドル
- 982 ハンドル
- 983 ハンドル
- 984 ハンドル
- 985 ハンドル
- 986 ハンドル
- 987 ハンドル
- 988 ハンドル
- 989 ハンドル
- 990 ハンドル
- 991 ハンドル
- 992 ハンドル
- 993 ハンドル
- 994 ハンドル
- 995 ハンドル
- 996 ハンドル
- 997 ハンドル
- 998 ハンドル
- 999 ハンドル
- 9999 ハンドル

【図1】



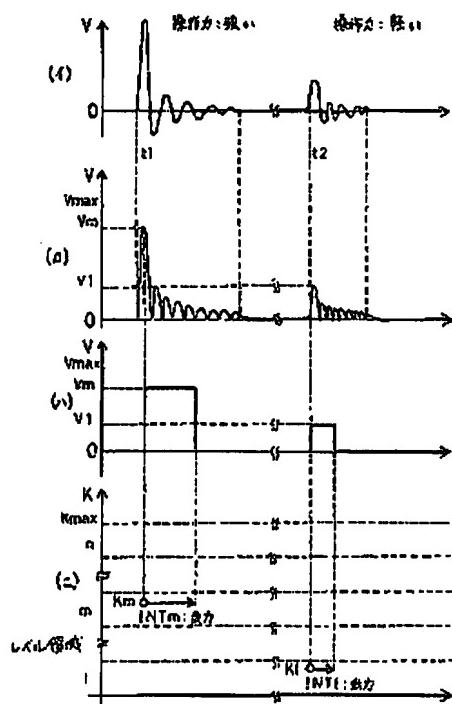
【図2】



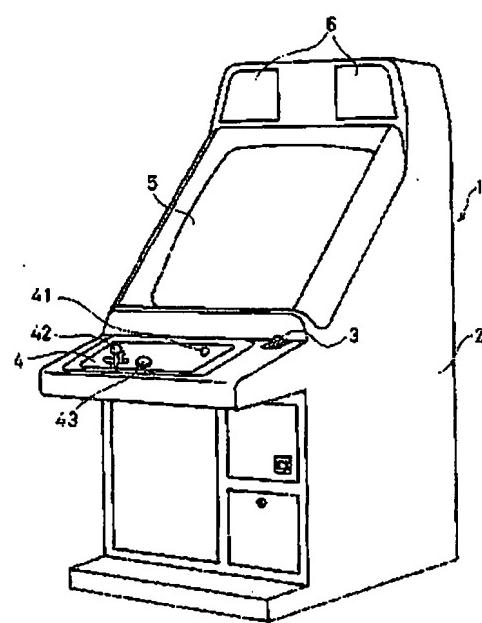
(6)

特開平7-112073

【図3】



【図4】



PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 07-112073

(43)Date of publication of application : 02.05.1995

(51)Int.Cl. A63F 9/22
G06F 3/02

(21)Application number : 05-258518 (71)Applicant : KONAMI KK

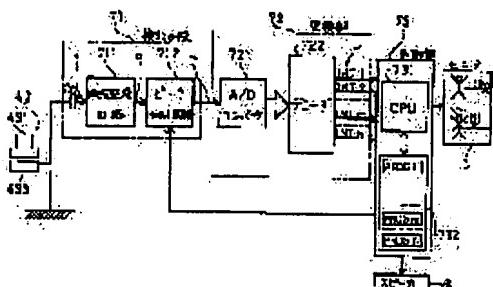
(22)Date of filing : 15.10.1993 (72)Inventor : YAMAOKA SHINGO

(54) VIDEO GAME MACHINE

(57)Abstract:

PURPOSE: To provide the video game machine having satisfactory operability, which can miniaturize an operating part and can reduce the number of parts, and an operating variation also can be imparted to a character by a desired amount.

CONSTITUTION: This game machine is provided with a pressing member 431 operated by a player, a piezoelectric element 433 for converting strength of pressing force to a level voltage, a detecting means 71 for detecting a voltage level, etc., from this level voltage, a converting part 72 for outputting an INT signal allowed to correspond in accordance with a level of this voltage, a control part 73 for allowing a character to respectively execute an operating variation of the amount allowed to correspond to this INT signal, and a monitor 5 for displaying a game screen by an image signal of the control part 73.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 15.10.1993

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than
the examiner's decision of rejection or
application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number] 2524475

[Date of registration] 31.05.1996

[Number of appeal against examiner's
decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's
decision of rejection]

[Date of extinction of right]